

VOUS AVEZ LES CARTES EN MAINS – LES CONSIGNES

SALVE 1 – 20 MIN'

- 1) Identifiez une personne ayant une belle écriture
- 2) Disposez les 4 cartes reçues au hasard sur la nappe de manière à former 4 colonnes :

milieu	objectifs	public	frein
Idées d'activités qui commencent par un infinitif			

- 3) **brainstorming** : lister tout ce que cette situation évoque comme idées d'activités, pas forcément originales. Commencer par un verbe à l'infinitif. La personne ayant une belle écriture prend note

SALVE 2 – 20 MIN'

- 4) **choisir 3 pistes d'activités** parmi celles inscrites sur la table **en suivant ce processus** :

- *par sous-groupes de 2 participants,*
mettre une gommette rouge pour identifier une idée à retenir.
Attention : Pas le droit de retrouver deux gommettes pour la même idée !

- *par sous-groupe de 3 participants,*
mettre une gommette bleue pour identifier l'idée à retenir parmi les idées identifiées par les gommettes rouges.
Cette fois-ci, il peut y avoir plusieurs gommettes bleues sur une même activité.

- *par sous-groupe de 4 participants,*
répartir comme on veut, 3 gommettes jaunes pour choisir la/les idée(s) à retenir parmi les idées identifiées par les gommettes bleues (vote pondéré)

- Entourer les 3 idées qui totalisent le plus de gommettes jaunes

SALVE 3 – 15 MIN'

5) 15 min pour **établir un fil conducteur** à partir des idées d'activités identifiées par les gommettes jaunes; inventer la "sauce" qui les liera, imaginer l'"emballage" de la séquence, préciser et peaufiner les activités.